

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi dan komunikasi di era globalisasi saat ini, manusia mulai merasakan kehidupan yang berbasis teknologi media. Seiring berjalannya waktu, kreativitas manusia dalam menggunakan dan mengembangkan teknologi informasi semakin maju dan luar biasa. Dari perkembangan teknologi seperti munculnya internet yang berguna dalam memudahkan berkomunikasi hingga untuk hiburan berupa aplikasi permainan (Febrina, 2014).

Internet merupakan media elektronik yang telah digunakan sebagai alat untuk mempermudah kehidupan masyarakat. Internet yang muncul dalam bentuk sarana komunikasi kini telah membawa perubahan yang signifikan dalam kehidupan manusia (Wahid & Fauzan, 2021). Penggunaan internet di Indonesia mengalami peningkatan setiap tahunnya. Hasil survei yang dilakukan oleh APJII mendapatkan data Pada tahun 2018 sebesar 64,80% penduduk Indonesia menggunakan internet, kemudian pada tahun 2019-2020 meningkat menjadi 73,70%. Lalu pada tahun 2021-2022 pengguna internet di Indonesia kembali mengalami peningkatan yakni menjadi 77,02%. Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa setiap tahunnya mengalami kenaikan pada penggunaan internet yang digunakan oleh masyarakat Indonesia, sehingga internet sangat diperlukan dalam keberlangsungan hidup manusia (APJII, 2022).

Melihat penggunaan internet tersebut, pelajar berkontribusi sebanyak 99,26%. Kemudian bekerja sebesar 86,90%. Selanjutnya ibu rumah tangga sebanyak 84,61%. Lalu tidak bekerja sebesar 67,10% (APJII, 2022). Dari hasil data yang didapatkan, pelajar menduduki perolehan persenan paling tinggi dibandingkan dengan yang lainnya. Pelajar adalah anak yang melakukan proses pembelajaran di suatu lembaga pendidikan sekolah, mulai dari jenjang SD, SMP, dan SMA. Pelajar ialah generasi baru

yang akan meneruskan bangsa ini, di mana mereka akan memajukan teknologi di masa mendatang. Oleh sebab itu pendidikan pada anak-anak remaja perlu diperhatikan sedemikian rupa agar bisa membantu mereka memaksimalkan potensinya. Pendidikan merupakan hal yang penting bagi setiap manusia, belajar merupakan tugas pokok pelajar. Siswa harus belajar dengan benar di dalam ataupun di luar gedung sekolah. Siswa juga berkewajiban untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Mempertahankan reputasi sekolah baik di dalam maupun di luar sekolah adalah tanda ketangguhannya. Aturan yang mengarahkan siswa untuk berperilaku di sekolah adalah aturan yang harus diikuti oleh semua pelajar. (Ferawati. F, 2018).

Pelajar merupakan masa remaja, Menurut Ajhuri (2019), Masa remaja merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa. Secara umum masa remaja dibagi menjadi tiga, yaitu sebagai berikut: (1) Masa remaja awal (12-15 tahun); (2) Masa remaja pertengahan (15-18 tahun); dan (3) Masa remaja akhir (19-22 tahun). Pada masa ini dan disertai perkembangan teknologi para remaja pun mulai mengikuti dan menyukai hal-hal modern.

Salah satu perkembangan teknologi yang berkembang pesat yaitu penggunaan internet, saat ini begitu mudah diakses dari berbagai lokasi tempat. Pertumbuhan Internet ini membagikan kenyamanan untuk mendapatkan Informasi domestik dan internasional. Penggunaan internet berfungsi sebagai akses komunikasi, bukan hanya menginformasikan kepada pengguna tanpa perlu bertemu langsung, bahkan sekarang Internet memiliki fungsi hiburan seperti game online (Mais et al., 2020).

Game online adalah permainan digital yang dapat dimainkan ketika perangkat yang digunakan terhubung ke Internet, sehingga dapat memberikan fitur kepada pengguna untuk terhubung bermain bersama dengan pemain lain yang menggunakan permainan tersebut pada waktu yang sama, meskipun mereka berada di satu tempat lain tanpa bertemu muka (Young, 2009). Game online mulai berkembang di Indonesia kurang lebih pada tahun 2003 dengan diluncurkannya game-game seperti Ragnarok,

Gunbond dan Seal Online. Oleh karena itu, banyak game online yang menawarkan free play atau akses gratis kepada para pemainnya yang bertujuan untuk menambah pemain baru. Saat ini begitu banyak game online tersedia di gadget yang menawarkan fitur “komunitas online” sehingga game online telah menjadi aktivitas sosial (Wahid & Fauzan, 2021). Jenis permainan ini biasanya begitu populer daripada permainan individu, dan bisa lebih bermanfaat dan memuaskan batin daripada yang lain.

Awal mula game modern dimulai dengan berkembangnya media elektronik dan lahirnya internet untuk mendukung game modern. Hal ini kemudian mengubah gaya bermain anak-anak yang awalnya bermain dengan alat sederhana kini beralih ke alat yang begitu canggih seperti komputer dan handphone. Game yang ada di komputer atau gadget (permainan online) membuat penasaran semua orang, game online bisa membuat orang ketagihan saat bermainnya dikarenakan memiliki level dan skill yang harus dimiliki pemain untuk menjadi yang terbaik dalam game tersebut untuk meningkatkan level dan keterampilan karakter dalam permainan, pemain harus menyelesaikan misi atau perburuan. Selain itu, orang-orang yang memiliki gadget lebih rentan terhadap game online. Di mana seharusnya aktivitas banyak dihabiskan untuk bekerja atau beristirahat, tetapi kemungkinan besar dihabiskan untuk bermain game (Wahid & Fauzan, 2021).

Menurut laporan, Indonesia adalah negara dengan jumlah video gamers terbanyak ketiga di dunia. Menurut laporan tersebut pada Januari 2022, 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia bermain video game (We Are Social, 2022). Berdasarkan data pengunduhan terbanyak di playstore Free Fire menempati urutan pertama dengan banyak unduhan 500 juta lebih, game ini bertemakan battle royale yaitu bertahan hidup di zona permainan dan berusaha menjadi satu-satunya orang atau tim yang hidup dalam zona tersebut. Berikutnya Mobile legends : Bang Bang dengan pengunduhan sebanyak 100 juta, game tersebut bertemakan MOBA sehingga para pemain cukup menghafalkan skill-skill yang sudah disediakan untuk masing-masing karakter dalam game tersebut. Selanjutnya

PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG) pengunduhan sebanyak 100 juta, dengan mode multiplayer sehingga para pemainnya bisa menentukan akan bermain dengan siapa untuk menjadi tim dan fitur game ini cukup adil karena akan dipertemukan sesuai perangkatnya (Aninsi, 2021). Dari hasil data diatas dapat disimpulkan bahwa game online yang sering dimainkan yaitu melewati smartphone, dengan model game peperangan yang dapat membuat para pemainnya terbawa suasana sehingga dapat menimbulkan rasa ingin bermain terus-menerus dan dapat melakukan perilaku agresif kepada teman sebayanya (Aninsi, 2021).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Satria et al (2015) melaporkan bahwa social learning theory menyatakan bila bermain video game agresif dapat merangsang perilaku agresif, karena anak-anak meniru apa yang mereka lihat di layar saat bermain video game tersebut walaupun saat waktu yang sangat singkat. Proses pembelajaran sosial memiliki beberapa tahapan, salah satunya adalah attention yang dimana pada tahap ini anak lebih tertarik untuk mengikuti dan menirukan tingkah laku tokoh yang terdapat pada permainan tersebut dalam melakukan aksi kekerasan, dengan cara memukul maupun menendang yang masuk kedalam perilaku Agresivitas (Amalia & Syam, 2017).

Agresivitas merupakan perilaku dengan maksud merugikan orang lain, baik secara fisik maupun psikologis. Terdapat 4 aspek perilaku agresivitas yakni, agresi fisik, agresi verbal, kemarahan, dan permusuhan (Buss & Perry, 1992). Ada beberapa faktor yang mempengaruhi pelajar untuk terlibat dalam perilaku agresif, yakni: (1) gaya pengasuhan Orang Tua, pengasuhan adalah peran orang tua bagi seseorang; (2) pengaruh terhadap interaksi pada teman sebaya, Pengaruh rekan sangat kuat dan merupakan reaksi terhadap peningkatan statusnya dan di satu sisi kaum muda menjadi semakin jauh dari orang tua mereka tetapi di sisi lain dekat dengan teman sebayanya; (3) konsep diri merupakan pandangan dunia, persepsi atau pemahaman tentang diri sendiri yang mungkin termasuk nilai atau merusak rasa kepuasan seseorang tentang kehidupan seseorang sehingga mampu menilai diri sendiri dan kemampuan; (4) kontrol diri,

manusia adalah makhluk sosial dengan hidup berkelompok dan membutuhkan pengendalian diri yang memungkinkan kita untuk hidup nyaman dan damai serta meminimalkan masalah dengan orang lain. Ini juga membutuhkan disiplin diri untuk mengendalikan emosi anda dan memilih tujuan jangka panjang tanpa terburu-buru untuk berpuas diri (Putro, 2015).

Anita Carolina selaku psikolog klinis pengembangan pribadi, menjelaskan bahwa game perang online dapat mempengaruhi kemampuan psikologis dan kognitif pemain terutama untuk pelajar. Sehingga dapat mengakibatkan perilaku agresif, masalah kontrol emosi, kesulitan mengendalikan diri, penurunan kognitif, dan perubahan jaringan otak yang biasanya terjadi pada orang yang mengalami pecandu game online. Menurut Anita, permainan online dengan unsur kekerasan dapat meningkatkan gairah fisik maupun pikiran, dan keadaan agresif karena lobus frontal bagian otak yang bertanggung jawab untuk pengendalian diri dan pengambilan keputusan belum sepenuhnya berkembang. Anak-anak pada usia ini sering bertindak sesuai dengan apa yang dirinya lihat pada lingkungan sosialnya (CNN Indonesia, 2019).

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan pada 5 pelajar di SMAN (X) Bekasi mendapatkan data paling dominan dari hasil tanya jawab yaitu rata-rata para pelajar memainkan game online selama 3-4 jam dalam sehari. Game online yang sering dimainkan bernama Mobile Legend yang terdapat pada gadget, alasannya memainkan game online tersebut karena seru dan menantang sehingga para pemain terbawa suasana dalam memainkan game. Sehingga dapat membuat emosi yang mengakibatkan agresivitas pada pelajar, perilaku agresi yang sering muncul pada pelajar ini berkata kasar kepada rekan tim maupun lawan. Berdasarkan hasil survey yang telah dilakukan terhadap 20 pelajar di SMAN (X) Bekasi sebanyak 65% menjawab game online dapat membuat pelajar lupa dengan aktivitas lain yang lebih penting. Sehingga dampak yang dihasilkan dalam memainkan game online membuat pusing dan tangan kesemutan. Dari hasil wawancara dan survey dapat disimpulkan bahwa pelajar di SMAN X di Bekasi memainkan game online begitu lama di depan gadget dikarenakan

fitur game yang membuat para pemain terbawa suasana dan bertemakan perang ataupun action yang dapat membuat pelajar emosional, sehingga memperagakan perilaku agresif. Para pelajar juga merasakan pusing yang di akibatkan bermain game secara terus-menerus atau yang biasa dikenal dengan istilah kecanduan.

Kecanduan game online adalah ketidakmampuan yang terus-menerus untuk mengendalikan perilaku bermain game yang emosional bagi pelakunya. Terdapat 7 aspek kecanduan game online, yakni; salience, toleransi, modifikasi suasana hati, penarikan, relapse, konflik, dan masalah (Lemmens et al., 2009). Kecanduan permainan online tersebut menunjukkan beberapa karakteristik, termasuk pola perilaku permainan yang terus-menerus ditandai dengan gangguan perilaku. Di mana permainan game diutamakan daripada kebutuhan lainnya (Mais et al., 2020). Kecanduan permainan online dapat berdampak negatif bagi pelajar. Pelajar dianggap lebih dominan di bandingkan orang dewasa dalam penggunaan game dan cenderung lebih mudah mengalami kecanduan permainan online. pelajar di masa yang tidak pasti cenderung rentan terhadap tantangan baru. Akibatnya, pelajar yang kecanduan permainan online mengakibatkan kurangnya daya tarik dengan aktivitas lain dan lebih gelisah ketika tidak bisa bermain permainan online (Novrialdy, 2019).

Terdapat tiga tingkatan kecanduan game online yaitu; (1) Kecanduan ringan, durasi bermain lebih dari 30 menit sehari, sering bermain game online dengan gaya hidup yang tidak teratur dan malas melakukan aktivitas bermain; (2) Kecanduan sedang, durasi bermain game mendekati 3-4 jam sehari, dampaknya sulit berkonsentrasi, mengantuk dan agak emosional dalam berbagai hal; (3) Kecanduan berat, game dijadikan kebutuhan utama dengan durasi permainan hingga 5 jam sehari sehingga tidak ada interaksi dengan orang lain atau menarik diri dari masyarakat dan hanya menghabiskan uang untuk bermain game online (Pratama et al., 2020).

Arif Zainudin selaku Kepala Fasilitas Kesehatan Jiwa di RSJ Aliyah Himawati Kota Surakarta, mengungkapkan bahwa puluhan pelajar diberikan terapi karena kecanduan permainan online. Pasien anak adiksi

game online yang dirawat, rata-rata dari SD hingga SMA dengan sebanyak 35 anak perlu dirawat pada tahun ajaran baru (Ramdhani et al., 2019). Sehingga dari kejadian tersebut, pelajar tidak peduli tentang hubungan bersosialisasi dengan temannya saat hidupnya berputar di luar kendali (Anggreyani et al., 2020).

Penelitian yang dilakukan Jap, Tiatri, Jaya, & Suteja (2013) menemukan bahwa 10,15% remaja Indonesia mengalami kecanduan game online. Artinya, satu dari sepuluh remaja di Indonesia dikatakan kecanduan game online. Fenomena kecanduan game internet semakin meluas dan memprihatinkan karena banyak anak muda yang kecanduan game online.

Untuk itu berdasarkan pemaparan dari beberapa data yang sudah diuraikan diatas, maka peneliti tertarik untuk mengangkat penelitian dengan judul “Hubungan kecanduan Game Online dengan Agresivitas Pada Pelajar SMAN (X) Bekasi”.

1.2 Rumusan Masalah

Berikut akan dipaparkan beberapa pembaruan penelitian mengenai variabel yang akan diteliti. Penelitian mengenai Kecanduan dan Agresivitas, antara lain:

1. Merita Ayu Lestari, Inayatur Rosyidah, dan Iva Milia HR (2018) yang mengenai judul Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Perilaku Agresif Pada Remaja. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif pada remaja. Dengan populasi remaja di SMP Sawunggalih Jombang Kelas 2. Didapatkan 35 responden dengan menggunakan teknik pengambilan sampel *Purposive Sampling*. Data dikumpulkan dengan Kuesioner Game Online, Kecanduan dan Perilaku Agresi, kemudian dilakukan uji analisis menggunakan spearman rank. Hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresi remaja dengan nilai p value = 0,04 dimana p value < 0,005.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Amelia andrita Alike Rondo, Herlina I. S. Wungouw, dan Franly Onibala (2019) dengan judul Hubungan

Kecanduan *Game Online* dengan perilaku Agresif siswa di SMAN 2 Ratahan. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui hubungan antara Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif pada siswa di SMAN 2 Ratahan. Hasil analisis data menggunakan teknik *Total Sampling* dan ditemukan bahwa terdapat hubungan antara Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif pada siswa di SMAN 2 Ratahan (ρ - Value $< 0,05$), setelah dilakukan uji statistic didapatkan hasil ρ - Value $< 0,05$, maka hipotesis diterima.

3. Pamor Oktalia, Trimawati, dan Abdul Wakhid (2020) melakukan penelitian dengan judul, Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif Siswa di SMP Negeri 4 Ungaran. Penelitian ini bertujuan untuk Mengetahui hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif siswa. Teknik sampel yang digunakan adalah *Purposive Sampling*. Hasil penelitian ini p-value sebesar $0,000 \leq \alpha$ (0,05), yang menunjukkan ada hubungan antara kecanduan game online dengan perilaku agresif pada siswa di SMP Negeri 4 Ungaran.
4. Blestina Maryorita, Theresia sirken, dan Agussalim (2020) dengan judul Hubungan Frekuensi, lama dan tingkat Keterikatan Game Online dengan Perilaku Agresi pada siswa kelas XI di SMK Negeri 3 Jayapura. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan frekuensi, lama dan tingkat keterikatan game online dengan perilaku agresi pada siswa. Penelitian ini dilakukan di Jayapura dengan target penelitian adalah siswa kelas XI. Teknik sample yang digunakan adalah *Simple Random Sampling*. Hasil penelitian ini Korelasi antara frekuensi dengan perilaku agresif menunjukkan ada hubungan ($p = 0,001 < 0,05$), lama bermain game online dengan perilaku agresif menunjukkan ada hubungan yang signifikan ($p = 0,000 < 0,05$).
5. Selanjutnya ada penelitian yang dilakukan Sekar Safitri & Fikrie (2022) dengan judul Hubungan Antara Kecanduan Game dengan Perilaku Agresi Verbal pada User Game Online. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan game dengan perilaku agresif verbal pada user game online. Teknik pengambilan sample yang

digunakan adalah *Purposive Sampling*. Hasil perhitungan statistik menunjukkan nilai korelasi ($r = 0,639$; $p < 0,05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara kecanduan game dengan perilaku agresif verbal pada user game online.

Berdasarkan uraian Rumusan Masalah diatas dapat disimpulkan bahwa teknik sampling yang dipakai lebih dominan menggunakan Purposive Sampling dengan hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresi yang dilakukan uji statistic didapatkan hasil p - Value $< 0,05$, maka hipotesis diterima. Maka rumusan masalah untuk penelitian ini adalah “Apakah ada hubungan antara Kecenderungan Kecanduan Game Online dengan Agresivitas pada Pelajar”.

1.3 Tujuan Penelitian

“Penelitian Ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara Kecanduan Game Online dengan Agresivitas pelajar di SMAN (X) Bekasi.”

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat dari penelitian ini adalah dengan adanya penelitian ini dapat memberikan sumbangan teoritis mengenai kecanduan dan perilaku agresivitas dalam pengembangan ilmu Psikologi, khususnya psikologi sosial dalam hal kecanduan dengan perilaku merugikan orang lain, baik secara fisik maupun psikologis dengan mengekspresikan emosi negatif guna mencapai tujuan yang diinginkan. Selain itu, diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan untuk penelitian selanjutnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Pendidikan diharapkan dapat menjadi acuan untuk menyusun metode belajar yang disukai oleh pelajar dan kegiatan yang positif sehingga pelajar bisa teralihkan dari bermain game online dan lebih fokus belajar.

2. Dengan membaca hasil penelitian ini membantu pembaca khususnya para pelajar yang sedang mengalami perilaku agresivitas yang disebabkan oleh Kecanduan game online. Diharapkan dengan membaca penelitian ini para remaja jadi memahami tentang Kecanduan game online.
3. Diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar penelitian berikutnya dan dapat dilanjutkan untuk penelitian akan datang dalam mengetahui lebih mendalam tentang kecanduan dan perilaku agresivitas.

